

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, dan Prafa Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 3.1 (2016).
- [2] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).
- [3] Buyung Syarif, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung* Vol II No-1:34
- [4] D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung CreativeMovement (BCM) Journal.*
- [5] Herlambang, Y. (2018). *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- [6] Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [7] Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [8] Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). *Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.

- [9] M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
- [10] MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013 5.2013 (2013).
- [11] Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds. *Utilizing of Nylon Material as Personal Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM*. 2017,
- [12] Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- [13] Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 1: Aspek-aspek Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- [14] Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 2: Aspek-aspek Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- [15] Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- [16] Palgunadi, Bram. 2008. Desain Produk 4: Aspek-aspek Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- [17] Pambudi, Terbit Setya. 2013. Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- [18] Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 *Proceedings*

- [19] Schiffman dan Kanuk. 2008. Perilaku konsumen. Edisi 7. Jakarta: Indeks
- [20] Schuerman, Mathias. 2013. *Coworking Space: A Potent Business Model for Plug 'n Play and Indie Workers*. Berlin
- [21] Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas Rumah Tangga." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
- [22] Sufyan, Asep. "The Design of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design of Kelom Geulis as Hallmark of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design* 1.1 (2018).
- [23] Swastha, Basu dan T. hani Handoko. 2001. Analisis Perilaku Konsumen. Edisi Keempat.
- [24] Tedjasaputra, Meyke. 200. Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- [25] Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, *Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement*
- [26] Yani, A. B. R., Buyung Syarif, Edwin & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *E-Proceedings of Art & Design*, 4(3).
- [27] Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.
- [28] *Coworking Space*. (2017, 13 Juni). Apa itu Coworking Space. Diperoleh 27 Januari 2018, dari kolaborato.com/2017/06/13/apa-itu-coworking-apa-keuntungan-coworking

- [29] *Coworking Space*. (2017, 29 Mei). Mengenal Lebih Dalam : Apa Itu *Coworking Space*. Diperoleh 27 Januari 2018, dari evhive.co/blogs/mengenal-lebih-dalam-apa-itu-coworking-space-ev-hive
- [30] *Coworking Space*. (2018). Peluang *Coworking Space* di Indonesia pada 2018 Masih Terbuka Lebar. Diperoleh 2 Februari 2018, dari techinasia.com/peluang-coworking-space-lokal-2018
- [31] *Coworking Space*. (2017). Perkembangan *Coworking Space* di Indonesia. Diperoleh 2 Februari 2018, dari dewaweb.com/blog/coworking-space-indonesia
- [32] *Coworking Space*. (2017). Tempat Ideal Bekerja Bagi Para *Entrepreneur*. Diperoleh 1 Februari 2018, dari juhariblog.com/2017/08/coworking-space-tempat-ideal-bekerja
- [33] *Coworking Space*. (2017). Tren Kerja Kantoran Jaman Now. Diperoleh 1 Februari 2018, dari gadgetdiva.id/life/609-coworking-space
- [34] Manfaat Bermain. (2016, 20 Januari). Manfaat Bermain Menurut Para Ahli. Diperoleh 27 Januari 2018, dari raehniken.bolgspot.co.id/2016/12/manfaat-bermain